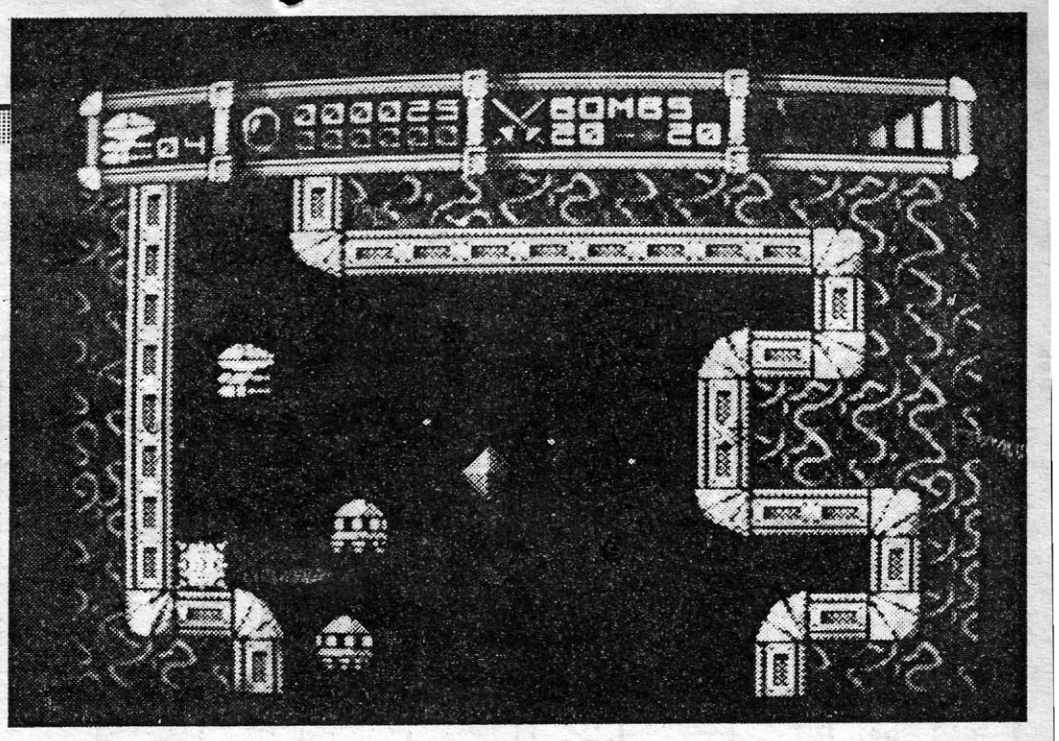
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

NA ESTEIRA DE EXOLON CHEGA A «MÁQUINA DE GUERRA»



TÍTULO: «Cybernoid»

MÁQUINA: Spectrum

«Quem precisa de máquinas de 16 bites quando Raffaele Cecco anda por aí?» Esta pergunta que os críticos ingleses se viram obrigados a fazer recentemente, quando o novo jogo da casa editora Hewson saiu para a rua. Prometido e apontado como o sucessor de Exolon — que foi jogo do ano em 1987 — Cybernoid — The Foghting Machine é o novo sucesso deste ano. E um jogo dificilmente igualado, sequer ultrapassado, quer em 8 quer em 16 bites. E quem não acredita, que o experimente...

A história é a usual. Terríveis piratas apoderaram-se dos arsenais bélicos da Federação Intergaláctica e aproveitaram também para «limpar» os cofres onde minerais raros, valiosas jóias e outras riquezas se acumulavam. Há que procurar um voluntário que parta na peugada dos ladrões, recupere os bens da Federação e volte são e salvo à base. Cybernoid é o escolhido.

A acção começa num «écran» multicolorido onde uma pequena nave — o veículo de combate de Cybernoid — está pousada. Usando as teclas de esquerda/direita/cima (definíveis) o jogador tem de comandar o aparelho pelos diversos quadros, por vezes verdadeiros labirintos onde sangue-frio e dedo leve são requisitos imprescindíveis. «Fire» serve para isso mesmo, mas para os mais desprevenidos aqui fica uma informação extra: as teclas de 1 a 5 permitem mudar a arma em utilização. A primeira é a BOMBA (aparece indicada na terceira janela, em cima, a partir da esquerda) que «limpa» qualquer coisa que lhe apareça no caminho; depois temos as IMPACT MINES (minas de impacte) que fazem exactamente aquilo que o nome indica. O DEFENCE SHIELD (escudo de defesa) é também muito útil, mas cuidado com os exageros nos primeiros níveis, porque é lá mais para a frente que as coisas começam a aquecer. As BOUNCE BOMBS (bombas saltitantes) são um grupo de quatro bombas que desatam a saltar no «écran» destruindo tudo aquilo que tocam (excepto, como é óbvio, a nossa nave). E o último segredo é o SEEKER (pesquisador), um projéctil que procura o inimigo e... pum!

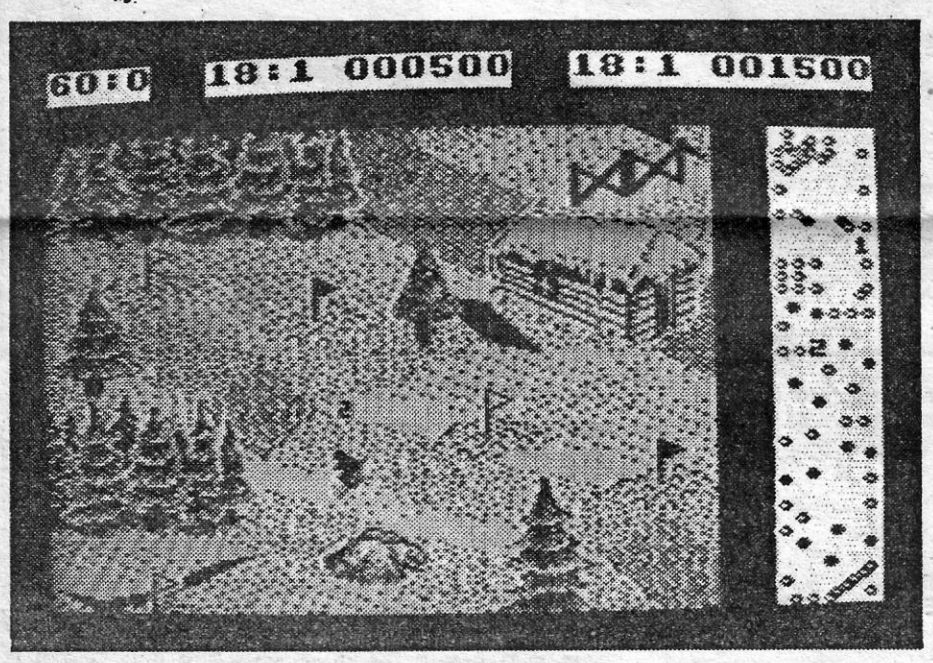
Tempo é dinheiro, é uso dizer-se. Em *Cybernoid* o tempo é um bem precioso. Há que o fazer render se queremos chegar ao fim de cada nível com a corda do relógio ainda por acabar. É que há penalizações para quem não o fizer. Tão terríveis que não as vamos referir... Mas se o tempo é um problema, o chegar ao fim de um nível sem a quantidade de carga exigida (armanento, jóias, minerais recuperados) pode originar (origina mesmo) um outro tipo de problema: passamos de nível mas perdemos uma vida. E com cinco vidas iniciais não é muito conveniente «embarcar» neste tipo de negócios...

Equipada com um simples laser, a nave de Cybernoid pode tornar-se numa temível arma de guerra logo após os primeiros confrontos com o inimigo. Uma vez vaporizado um assaltante, um ícone fica suspenso no ar, onde antes este se encontrava. Basta recolhê-lo para que a nossa nave fique mais parecida com uma «máquina de guerra». Munições extra, um canhão para a retaguarda, uma maça superpoderosa são algumas das «prendas».

Quem ainda não esqueceu *Exolon* — ou continua a «carregar» este jogo — vai deliciar-se com a nova experiência do programador que chegou à fama com o que foi considerado o melhor jogo de 1987. *Cybernoid* é um excitante jogo de «tiro neles» onde a estratégia, a precisão de movimentos, a rapidez e dedos ágeis (ou um «joystick» de boa qualidade) são essenciais. Raffaele Cecco fez uma obra-prima que dificilmente se acredita que «entre» no Spectrum. Mas a vedade é que está lá tudo. Muita cor, explosões que são vedadeiros arco-íris, inexistência de problemas de atributos (vá lá adivinhar-se como!) e velocidade. Só mesmo experimentando...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder

ESQUI NO COMPUTADOR NEM COM RADAR É FÁCIL



TÍTULO: «Professional Ski Simulator»

MÁQUINA: Spectrum

O momento não é o mais propício para falar em competições desportivas com a neve por fundo, mas como a produção de jogos — ou a sua distribuição em Portugal — não parece andar muito a par com os ritos do calendário, eis que *Professional Ski Simulator* chega a estas páginas.

Produzido pelos Oliver Twins (Os Gémeos Oliver), que são responsáveis por uma série de outros títulos do mesmo género — *Jet Bike Simulator, Grand Prix Simulator,* etc. — este Professional Ski Simulator é bem capaz de (opinião pessoal que vocês farão o favor de aceitar como tal) ser o melhor de todos os «simuladores» já produzidos pela dupla.

Controlamos um esquiador (há uma opção de dois jogadores, pelo que é possível jogar com um amigo) que tem de cumprir uma prova de «slalom» num tempo pré-determinado. Uma prova difícil, tanto mais que (seria de propósito?) os programadores trocaram as direcções de controlo do nosso esquiador; assim, quando carregamos na tecla de esquerda, este desloca-se para a direita. Cuidado!

Os gráficos estão bem feitos, com árvores, cabanas, bandeiras, vedações e montes optimamente reproduzidos, apesar de, devido à cor uniforme do «écran», por vezes ser difícil distinguir o nosso esquiador da paisagem. E as coisas complicam-se ainda mais quando, se esquiarmos muito devagar — o que é normal nas primeiras descidas — o «écran» começar a rolar para cima, fazendo desaparecer o nosso boneco. Há, então, que recorrer ao radar (a janela do lado direito) onde nos podemos orientar... Melhor dito do que feito, apesar do esforço dos programadores. O radar não serve para nada sem que a imagem da janela maior — a pista — lhe corresponda. É que se já era difícil controlar o esquiador quando a pista era visível, isso torna-se totalmente impossível só com aquele pontinho que desce entre outros pontinhos. E não digam os autores que este *Professional Ski Simulator* é fruto das suas (deles) experiências nas pistas da Áustria. Que se saiba, os radares não são utilizados no país das neves. Pelo menos deste modo.

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Veja antes de comprar

BANDIDO DE UM SÓ BRAÇO MESMO PARA MENORES DE 18 ANOS

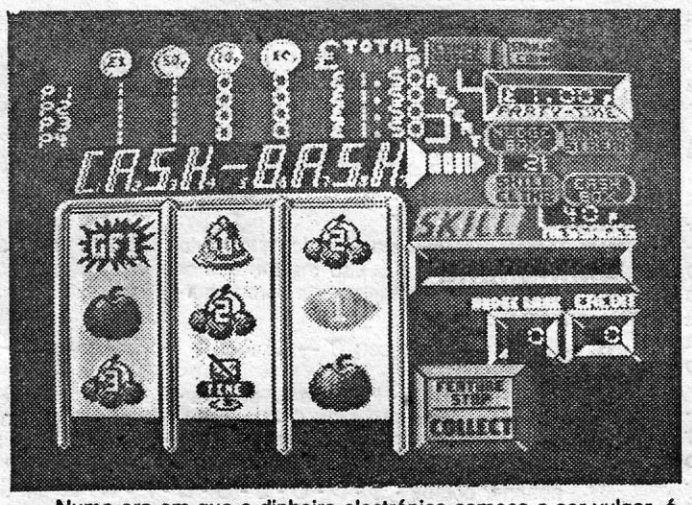
TÍTULO: «Fruit Machine Simulator»

MÁQUINA: Spectrum

Agora já não é preciso ter 18 anos para ir ao casino. Melhor do que isso: agora o casino vem a casa. Ou, pelo menos, o muito conhecido «bandido de um só braço». Saído com o selo da editora Code Masters — a mesma dos Oliver Twins — este jogo, intitulado *Fruit Machine Simulator* é da responsabilidade de Mark Baldock.

Quem nunca foi a um casino e não conhece o habitual barulho metálico da alavanca descendo, violenta ou suavemente puxada pelo jogador, o tilintar das moedas (quando o «bandido de um só braço» dá prémio), e os ruídos intestinos da maquineta, não vai ficar desiludido com este *Fruit Machine Simulator*. Está lá tudo para que o aficionado fique colado ao «écran», horas perdidas, tentando que as três rodinhas de frutos «acertem» com os seus desejos.

Até quatro jogadores podem participar nesta «excursão» ao casino. Sem limites de idade ou tempo de jogo, limitados unicamente por uma questão monetária: cada jogada tem um «tecto» de uma libra e 40 «pence». Mas como é sempre possível continuar a jogar, nem sequer este limite o é.



Numa era em que o dinheiro electrónico começa a ser vulgar, é esse mesmo dinheiro que *Fruit Machine Simulator* utiliza. Uma vez decidida a verba que vamos usar, a máquina encarrega-se de a inserir na ranhura respectiva. Depois, tudo é rotina, até ao momento em que ganhamos (se ganharmos) algum dinheiro. É-nos indicada a maquia adicionada ao nosso «tesouro» e tudo continua, exactamente como num casino a sério. Com uma hipótese extra que não seria lá muito bem vista num Casino a sério: quando nos aborrecemos podemos desligar este *Fruit Machine Simulator*. O que muitos vão fazer passados os primeiros minutos. É que não vale mesmo a pena...

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): ?
CONSELHO: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

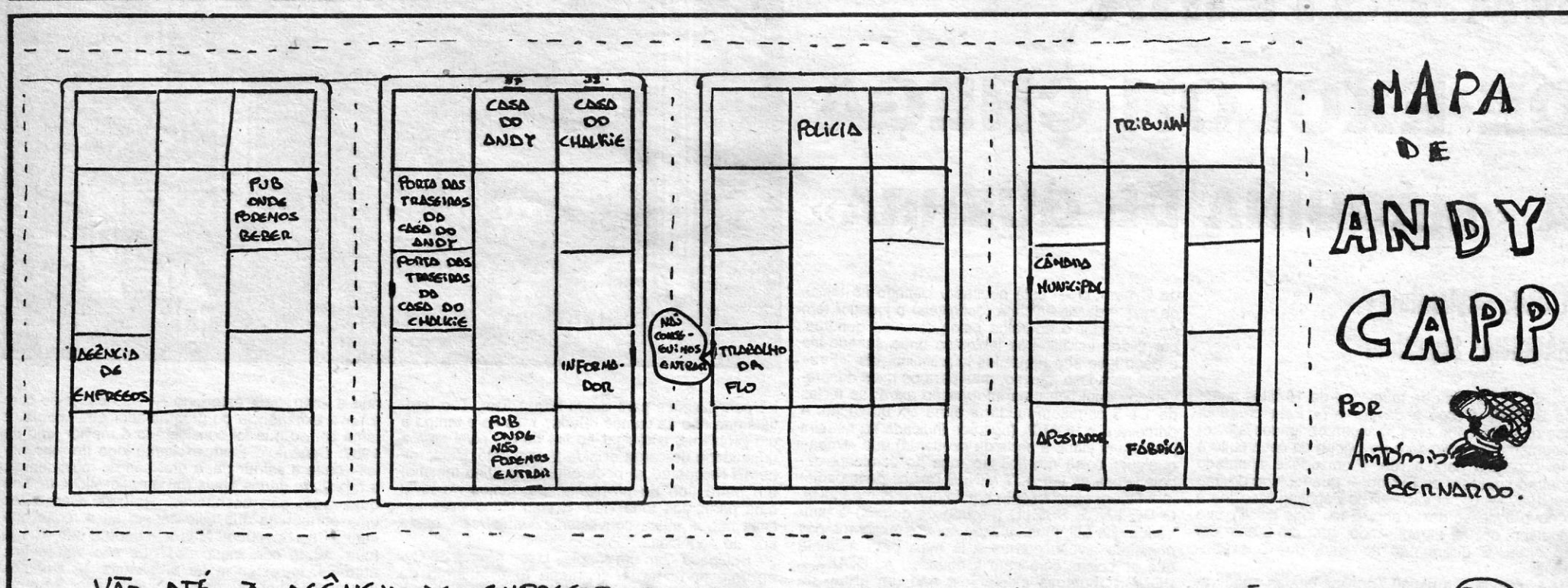
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Combat scholl**
2.º — **Deflektor**
3.º — **Tetris**
4.º — **Nigel Mansell**
5.º — **Inside Coring**
6.º — **Ikt**
7.º — **Garfield**
8.º — **Phantis**
9.º — **Super Hang-On**
10.º — **Driller**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



VOCÊS estão mesmo a exagerar... e ainda bem. Mas a remessa de mapas chegada aqui ao Poço da Cidade é de assustar qualquer um. Muitos mapas, muito iguais, o que vai obrigar a fazer uma selecção cuidada de tanto material. E que ninguém fique aborrecido, se o mapa que tanto trabalho lhe deu não aparecer. É, decerto, porque algum mais explícito apareceu. E, afinal, o que vocês querem mesmo é que nesta secção se publique o melhor material, as melhores *dicas, pokes* e mapas, para que vocês todos, muito rapidamente, possam chegar ao fim de um jogo. Não é assim? Pois claro que é! E por isso mesmo vamos, já de seguida, começar com as *dicas* que o *Nelson Duarte Gama* enviou desde a Rua Filipa de Vilhena, 17 — 7600 Aljustrel. Este amigo, que tem 13 anos, e um outro amigo, também de Aljustrel, *Herlander Mendes*, de 14 anos, precisam de ajuda para *Dark Sceptre, 911 T S* (um *poke* para energia infinita vinha mesmo a calhar), e procuram o carregador *Space Harrier* publicado em 2/5/87. Alguém que os possa ajudar ou vai mesmo ser necessário ir ao arquivo em busca do dito?

Quanto às *dicas*, ei-las: Para introduzir a linha Ø escrever a 1.ª linha do programa e a seguir utilizar o POKE 23756, Ø.

KUNG-FU MASTER — A partir do segundo nível saltar só quando for preciso, pois vêm mais inimigos pequenos.

IMPACT — Para começar no nível 81, teclar 3. Em seguida utilizar as teclas do cursor para mover o tijolo que se encontra no «écran». Situar o tijolo onde quiser e teclar ENTER. Se quiser mudar a cor do tijolo utilizar P ou L. Nove ou Ø mudam o nível, depois teclar SPACE para mudar o quadro. Utilizar a tecla 6 para mover o cursor até chegar à opção TOKENS. Aí teclar 8 e esperar até estar 99. Para voltar ao MENU teclar E. Carregar em 2 e introduzir o código USER. E assim começa no nível 81.

ROCKY — Para derrotar o adversário, utilizar a seguinte técnica: Quando o adversário levantar o braço esquerdo teclar O (defender esquerda) e quando o braço estiver esticado (esquerdo) dar um murro com a mão direita. Quando levantar o braço direito teclar Q (defender direita) e utilizar a mesma técnica pelo lado contrário. Utilizando esta técnica consegue fazer o objectivo.

Ganhar na *Formula One*

A receita para ser campeão no *Grande Circo* dá-a *Nelson Patriarca*, que escreve desde a Rua Dr. Emídio G. Garcia Mendes, 16-3.º Esq. — 2840 Amora e que — ainda — precisa de ajuda para *Garfield*. Quanto aos mapas, Nelson, não os vamos publicar.

Dicas: Em *Formula One* escolham, como marca, Renault, como patrocinadores, Marlboro e Parmalat, como pilotos, se for possível, De Angelis e Wood. Corram apenas com um piloto, De Angelis. Ponham £ 230 no *power*, £ 190 no *car* e £ 95 na *crew*. Se De Angelis começar a fazer boas provas provavelmente os patrocinadores começarão a dar «Bom» dinheiro e aí apostem tudo no *power*, no *car* e no 2.º piloto.

BASKET MASTER — Para ganharem ao computador façam-se às faltas: com 5, o computador é expulso e vocês ganham.

E ainda uns *pokes:*

SPEED KING 2

```
1 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 6
5 CLEAR 24599
1Ø PRINT AT 1Ø, 3; "START SPEED KING A TAPE"
2Ø LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
3Ø POKE 59656, 24
4Ø RANDOMIZE USR 58Ø39
```

TRANSMUTER

```
4 BORDER Ø:
1Ø LOAD "" CODE 16384
2Ø FOR F = 23317 TO 23324
3Ø READ a: POKE F, A: NEXT F
4Ø DATA 62, 2Ø1, 5Ø, 2Ø2
5Ø DATA 111, 195, 2Ø6, 93
1ØØ RANDOMIZE USR 23296
1Ø2 RANDOMIZE USR 23296
```

Saboteur I e *Monty*

Da *Microcompanhia*, de Almada, que enviou também uma catrefa de desenhos que não vão mesmo aparecer nestas páginas, chegaram as soluções completas (e com truques) para *Sab I* e *Auf Windersehen Monty*.

S — subir; D — descer; P — Direita; O — Esquerda; M — saltar.

M - S - P - D - P - D - P - D na 2.ª escada - P - D - O - D - O - entrar no «barco!!!», - O - O - D - um andar só - P - D - na 2.ª escada - O - D - P - D - O - ir no barco para - O - O - S - P - S - P - S - O - S - P - S - O - S - P - D - P - S - P - apanhar bomba - O - D - O - S - O - D - P - até ao fim da casa, aparecerá uma máquina de escrever, no visor dos objectos para apanhar, carreguem na tecla de apanhar e terão accionado a bomba, no visor aparecerá um disco e o tempo volta a zero, depois - O - D - O - D - P - D - P - D - O - D - O - D - P - até ao barco, ir nele para - P - P - S - O - S - P - S - O - S - P - até ao barco, ir nele para - P - P - S - na 2.ª escada, P - S - O - S - O -S - O - D - na 4.ª escada - O - subir na 4.ª escada - P - S - um andar só - P - S - até ao fim - O - M - O - S - um andar só - P - S - O - S - P - S - até à 1.ª plataforma - ir para essa plataforma e - M - de plataforma em plataforma na direcção - P - até à escada - P - deixar-se cair - P - saltar de plataforma em plataforma até à 2.ª escada - S - O - entrar no helicóptero, carregar em - S - e acaba o jogo. (Se conseguiu fazer isto acabou este maravilhoso jogo.)

NOTA: No caminho tem de ir matando os guardas.

E, ainda, uma maneira fácil de acabar *Auf Widersehen Monty:*

1.º Antes de começarem a carregar o jogo, introduzam: CLEAR 32767: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 32799 — quando o jogo entrar apanhem o 1.º objecto à esquerda — com isto têm vidas infinitas o que facilita muito o jogo.

Legenda: E — esquerda; D — direita; B — descer; S — subir

Saída, S, S, S (apanhar bilhete) S, E, D, B, D, S, D (apanhar somente o cheque da esquerda) E, B, B, B, D, (apanhar a bola), E, S, D, (deixar o cabo) E, S, D, D, S, E, D, D, D, E, S, E, D, S, E, D, (apanhar a rolha) E, S, E, D, D, B, B, D, E, S, S, S (ir para a esquerda ir para a esquerda através da parede) B, E, D, S (ir para a direita através de ambas as paredes) B, D, D, D, B, D, S, B, E, S, S, S, E (deixar a cerveja) E, S, B, D, D (apanhar o bilhete), S, E (tocar no rapaz) D, B, S, S, S (ir de avião) B, (guiar a roda) S, (ir de avião) B, B, E (apanhar bilhete), (ir de avião), B, D, D, S, D, D, E, S, S, E (apanhar a Mona Lisa), S, D, S (ir para a direita através da parede), B, D, D, D, (apanhar estojo de ferramentas); B, (tocar no cabo do carro), B, S, E, E, S, E, (apanhar bilhete), D, (ir de avião), D, S, E, D, (apanhar o bilhete), B, B, S, (ir de avião), S, B, E, E, D, D, B, D, B, D, B, E, (ir de avião), E, D, B, B, D, S, D, B, E, E, B, D, B, D, B, D, B, E, (apanhar bilhete), (ir de avião), (apanhar bilhete), B, B, D, B (tocar na senhora), D, (apanhar bilhete) B, D, B, E, B, S, D, S, E, B, B, E, (tocar na grade) D, S, S (ir de avião), (apanhar bilhete), (ir de avião) B, B, D, D, D, D, B, D, B, D (apanhar bilhete), (ir de avião), (apanhar o presunto), B, B, B (ir de avião), D, B, S (ir de avião), B, D, B, D, B, D, B, B, E...

E PRONTO!

Brave Starr está de volta

Só para provar que uma solução é tão boa como a outra, eis mais uma maneira de acabar o jogo *Brave Starr. Carlos Manuel Santos,* que vive na Rua Bastos Nunes, 4-r/c Esq. em Queluz, é o responsável por estas *«dicas* completas» para o jogo que leva o xerife *Brave Starr* até ao Novo Texas. O Carlos enviou também outro material, que vocês farão o favor de procurar mais abaixo. Aqui fica o pedido deste leitor: ajudas para *Jack the Nipper II* e *Robin Wood* (por certo já aqui descobriste algumas se tens andado atento).

Brave Starr (*dicas* completas

1.º A primeira coisa a fazer é correr para o lado esquerdo do «écran» até encontrar uma sela. Monte nela e quando tudo ficar parado movimente a seta que apareceu no canto superior esquerdo, para uma pedra que fica do lado esquerdo da cidade e tecle FIRE. Fica assim a pilotar a sela.

2.º Ao chegar ao fim da viagem vá para a esquerda até encontrar a pedra. Entre lá dentro, deverão aparecer 3 opções LEAVE, TALK e EXAMINE. Tecle esta última e depois LEAVE. Vá outra vez para a sela e ponha a seta na nova gruta que apareceu por cima da pedra e tecle FIRE.

3.º No fim da viagem faça o mesmo que fez na 2.ª mas nas opções tecle EXAMINE. Vão perguntar se nos queremos unir ao povo da pradaria. Nas opções, em baixo, aparece YES e NO tecle YES e de seguida TALK e LEAVE. Vão outra vez para a sela e ponha a seta na cidade.

4.º Na cidade vá ao EXCHANGE entre lá dentro. Tecle TALK. O computador pergunta se quer trocar KERION por dinheiro e como no 3.º tecle YES e de seguida LEAVE.

5.º Ainda na cidade vão ao BAR e tecle TALK o computador vai perguntar se jogamos pela informação e mais uma vez tecle YES e depois LEAVE. Vá buscar à sela onde a deixou, ponham a seta na nova figura que aparecer e tecle FIRE.

6.º Quando chegar ao fim da viagem ande tudo para a direita até encontrar um homem diferente de todos os outros inimigos. Baixem-se, virem-se para ele e disparem várias vezes até ele desaparecer. Vá outra vez para a sela ponha a seta na cidade e FIRE.

7.º Vá à prisão quando chegar à cidade, entre lá dentro e tecle TALK. O computador vai perguntar se liberta o homem que apareceu no 6.º. Tecle YES e depois LEAVE vá buscar a sela onde a deixou monte nela e ponha a seta na nova figura que aparecer e tecle FIRE.

8.º Esta é a última parte. Ao chegar ao sítio desejado ande para a direita mas com cuidado por causa da caveira da vaca. Baixe-se e lute com ela. De vez em quando salte e dispare mas com cuidado por causa dos tiros que ela lança. Ao matar essa caveira termina o jogo.

Dicas para *Jack the Nipper*

Apanhe a chave de dar corda que está ao pé do cemitério (do lado esquerdo) e vá até ao Banco. Passe por detrás do radiador e entre no cofre. Passe esse nível e quando cair dentro da casa (em cima de uma lareira) procure uma buzina. Apanhe-a e saia de casa, vá para a polícia, chegue ao pé do gato e tecle FIRE. Quando a buzina tocar o gato fica no tecto. Se continuar a premir a tecla FIRE o gráfico vai subir estrondosamente, acabando ao chegar aos 100%.

E um *poke:*
JET BIKE SIMULADOR

```
10 PRINT AT 10, 0: "Ligue o Gravador"
20 LOAD "" CODE
25 POKE 23372, 104: POKE 23373, 91
40 FOR F = 23400 TO 23407
50 NEXT F
60 DATA 62, 201, 50, 20, 106
70 DATA 195, 198, 92
80 RANDOMIZE USR 23296
```

Andy Capp, os mapas

Dois mapas caíram aqui sobre a secretária. Duas cartas, uma de *António Albuquerque* com um mapa engraçado de *Andy* e uns desenhos divertidos. A outra, de *António Bernardo*, continha um mapa menos bem desenhado mas muito elucidativo. E havia *dicas* e tudo. Não havia que esperar! Assim, é o mapa do segundo António que ganha direito a publicação.

E de *António Bernardo*, que vive na Praça dos Pescadores, 21-5.º dt.º — 4450 Matosinhos, um aviso à navegação: ele está pronto a ajudar outros leitores nos jogos *Garfield, Dan Dare II, Tai Pan, Andy Capp, Jack the Nipper I* e muitos mais. Ajudas precisa para *Platoon* (só encontra o TNT)... E já agora aqui fica mais uma *dica*: em *Platoon* andem sempre aos saltos. Além de ser bom exercício, evita que os vietecongues vos abatam tantas vezes. E é tempo de *Andy Capp*. Procurem o dito mapa e as *dicas*. Ah, e não se esqueçam de beijar os polícias (em *Andy Capp*). Eles não vos prendem se o fizerem.

Dan Dare II visitado

Nuno Gonçalves Pedrosa, que vive na Parede, enviou a sua contribuição para *Dan Dare II*, na forma de um mapa do primeiro nível e algumas *dicas*. E, ao mesmo tempo, outro tanto fazia *Rodrigo Nunes*, desde Lisboa, só que com três níveis de *Dan Dare* já desenhados. Os mapas de Rodrigo aparecem neste suplemento. Do Nuno ficam as *dicas* para resolver o primeiro nível. Assim:

Ir ao gerador e destruí-lo. De seguida ir para a direita (2 quadros), descer, direita (4 quadros), descer, matar, descer, matar, descer, direita (energia), esquerda, descer, esquerda, matar, descer, esquerda, descer, matar, esquerda (4 quadros), descer, matar, subir (3 quadros), direita, subir, esquerda (2 quadros), descer, direita, FIM.

Do Rodrigo, sobre *Dan Dare II*, eis as teclas e alguma informação que vos deve interessar:

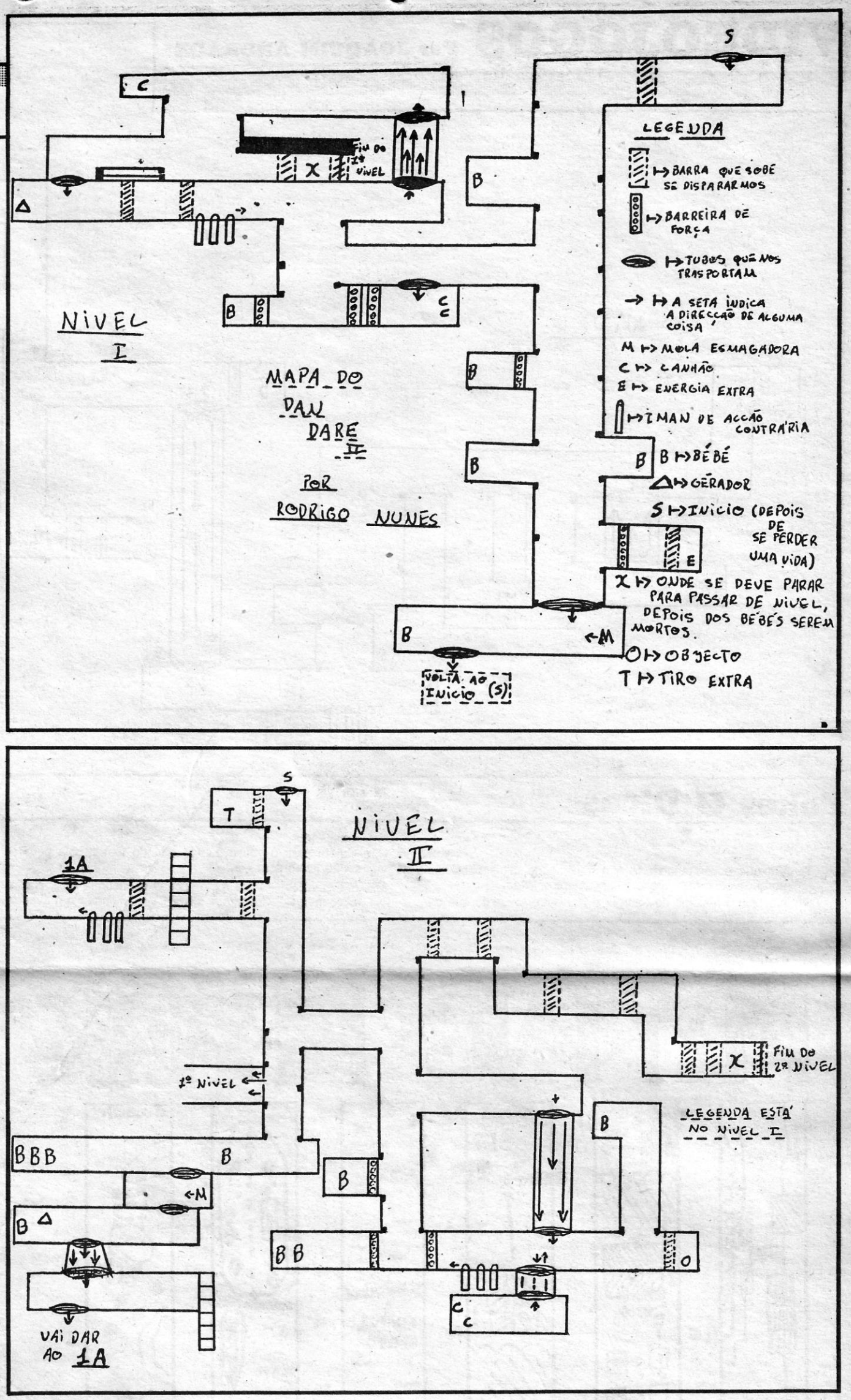
DAN DARE II: teclas — Q — cima; A — baixo; O — direita; I — esquerda; P — disparar; CAPS SHIFT — pausa. Quando começarem o jogo não matem os bebés para a contagem decrescente não começar. Conselho para passarem de níveis: 1.º destruam o gerador para destruir as barreiras de força; 2.º apanhem a energia extra (E — está no mapa); 3.º matem os bebés; 4.º vão para o fim do nível (x — está no mapa); 5.º boa sorte.

E o Rodrigo quer ainda saber qual o objectivo do jogo *Mutants*, e as teclas de *IK+*. Alguém que o possa ajudar?

Driller e Trap Door

Rui Guilherme Barros Leitão e *Fernando Cardoso*, ambos do Monte de Caparica, enviaram um mapa de *Flying Shark* (copiado de uma revista inglesa) e alguns *pokes* da mesma origem. O mapa publica-se, por esta vez, mas é de pouco interesse. Quanto aos *pokes*, esperemos que resultem.

```
1 REM DRILLER POKE
2 REM RUI E FAN
3 REM
5 CLEAR 32767
```




```
10 LET t = 0: LET w = 0
15 FOR F = 65000 TO 65029
20 READ A: POKE F, A
25 LET t = t + w * A: LET w =w + A
30 NEXT F
35 IF f < > 7698950 THEN PRINT "ERROR IN DATA": STOP
40 PRINT AT 10, 6; "START 'DRILLER' TAPE"
45 LOAD "" CODE 65088
50 POKE 65108, 194
60 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 205, 64, 254, 33, 249, 253
110 DATA 17, 100, 255, 1, 13, 0, 237
120 DATA 176, 195, 46, 255, 175, 50
130 DATA 118, 188, 50, 17, 193, 50
140 DATA 126, 191, 195, 164, 151
```

TRAP DOOR

```
1 REM TRAP DOOR POKE
2 REM RUI E FAN
3 REM
5 CLEAR 26998
10 PRINT AT 10, 1; "START 'TRAP DOOR' TAPE"
20 LOAD "" CODE 63000
30 POKE 63041, 201
40 RANDOMIZE USR 63004
50 POKE 47492, 0
60 RANDOMIZE USR 34200
```

Duas horas em *720º*

A promessa vem do *Timex Team*, de Mira-Sintra, um grupo que não se cansa de escrever para o Poço da Cidade, embora continue a esquecer-se de escrever algumas palavras correctamente. E o pior é que o Timex Team pensa mesmo editar um jogo «que põe o computador a falar português». Vamos lá a ver o que é que sai dali. De qualquer modo estas últimas cartas já estão um pouco mais cuidadas (será culpa da amiga *Maria Otília das Neves Martins*, que também vive na «terra bonita» que é Mira-Sintra?). Será que os elementos do Timex Team decidiram mesmo preocupar-se com a escrita? Pelo menos, correspondentes parece não lhes faltarem, razão por que nos pedem para aqui deixarmos o aviso: não lhes escrevam tanto. E chega de conversa, é tempo de mostrar como é que em Mira-Sintra — por sinal até é um sítio engraçado com muito verde à volta e a Serra de Sintra lá ao fundo — se joga *720º* durante duas horas. E algumas coisas mais...

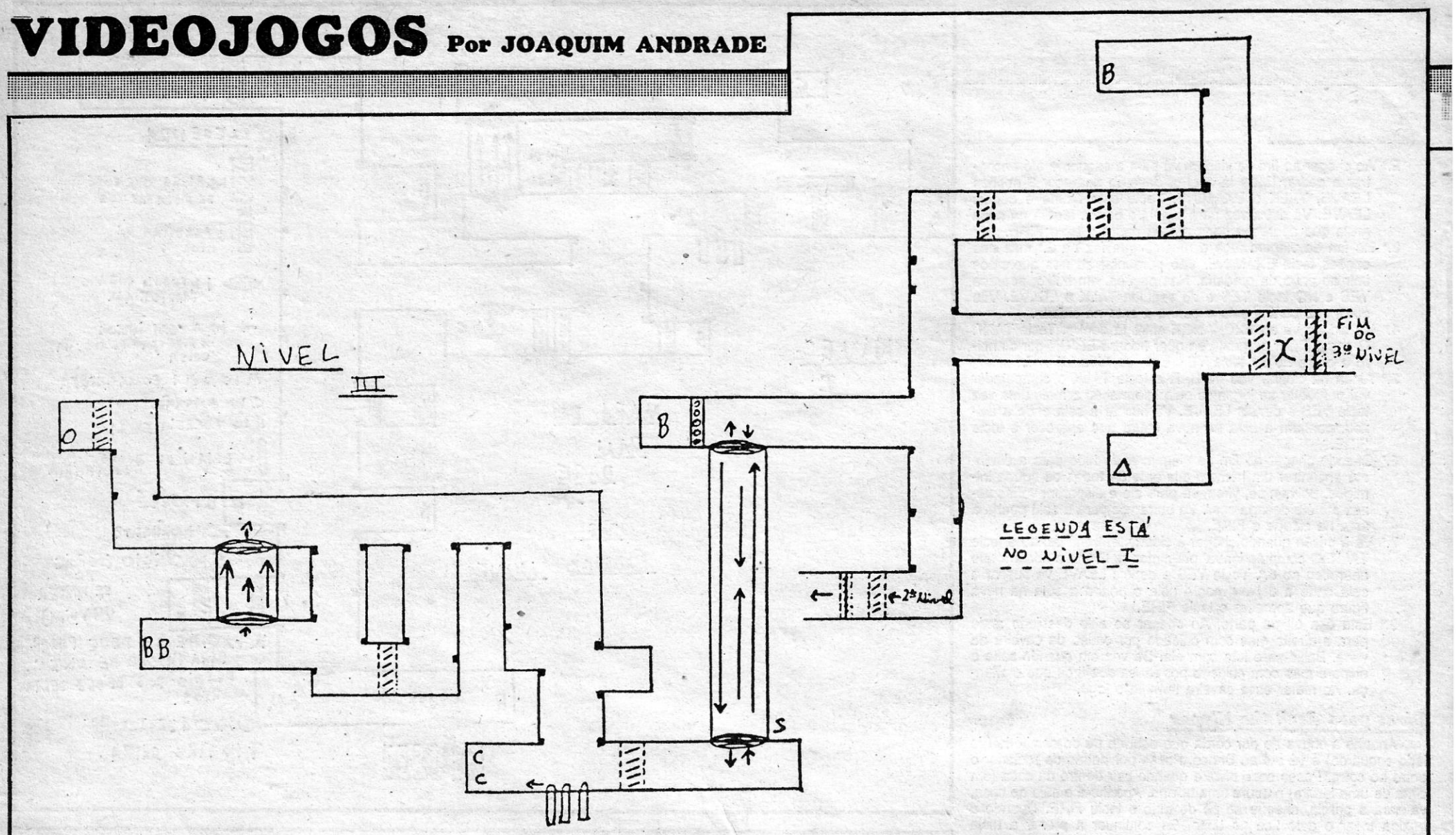
720º — Se tiverem mais que um *skate*, ao fazer as piruetas dá quase sempre 700 pontos. Se tiverem 8 sapatos andam quase tão depressa como aquela (caveiro), (pincel) e outras coisas mais que aparecem.
As joalheiras e os capacetes servem para quando nós cairmos nos levantarmos mais depressa. Os bilhetes são de 10 000 a 10 000 pontos

BASKET MASTER — Tentem marcar bolas de 3 pontos porque o computador só marca de 2 e vocês ficam em vantagem.

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

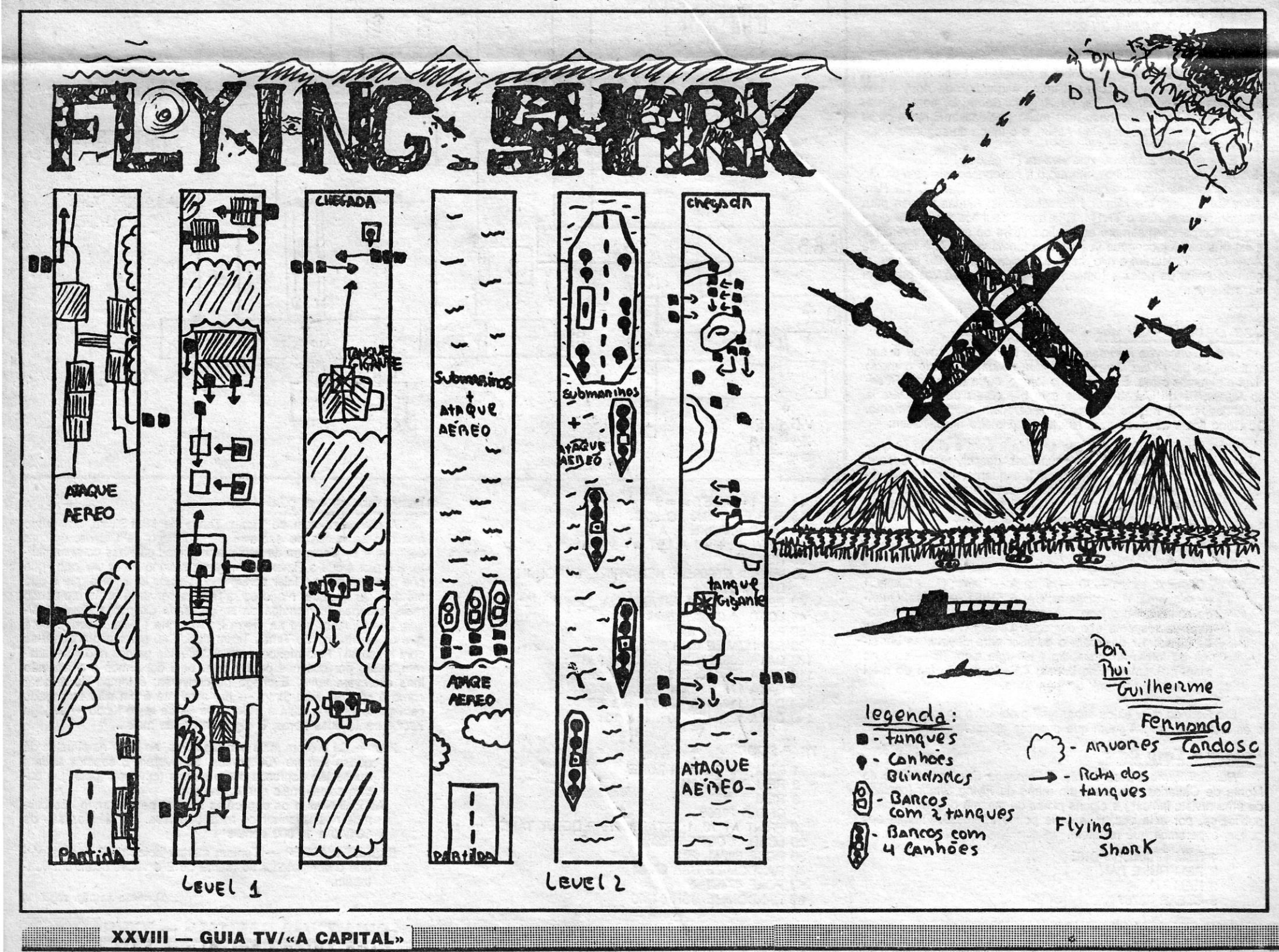
Tentem que o computador faça o máximo de faltas possível porque vocês têm direito a lançamentos livres.

Fiquem com o máximo de energia e vão correr mais do que o computador.

Não voltem para o vosso campo quando têm a bola porque senão ficam sem ela.

METER POKES — Para meter *pokes* é bastante fácil. Basta fazer merge "" C aparece ØK Ø1 vocês param o gravador e fazem *LIST ENTER* aparece a lista do programa. Depois puxam a linha (*Caps - SHIFT e 1)* e metem os *pokes* antes do último *randomize*. Às vezes as listas têm uma linha Ø e só vêm para baixo se fizerem POKE 23756,1.

GARFIELD — Para acabar o *Garfield* basta fazer isto: vão tudo



para a direita até cairem no buraco (cave), abram a caixa e apanhem a chave antes do rato a comer, depois vão para o parque e deixem a chave, depois vão para a loja de *hardware* e usem a pá, apanhem o dinheiro e vão à loja de comida saudável, deixem o dinheiro e apanhem as sementes. Depois vão para o parque, deixem as sementes e apanhem a chave. Vai aparecer um pássaro. Saltem para cima dele. Quando ele se for embora, vão para a direita para se encontrarem com a namorada. E é tudo...

Platoon continua

Para quem perdeu o mapa já publicado nestas páginas, aqui fica a tentativa do *Paulo Soares* pelas selvas de *Platoon*. Tudo muito explicado, como um bom soldado deve fazer. Mas não se esforcem muito. Do Paulo, também, um mapa (outro) para *Garfield*, e de *A View to a Kill*, a secção de Paris. E que ninguém se perca. Algumas *dicas* fecham a colaboração do Paulo Soares para esta semana. Ora tomem lá:

— *GARFIELD* — Para diminuir os «Z» fiquem parados um tempo mas tenham cuidado com o *Odil*, porque se ele nos toca os «Z» aumentam. Nada como um bom chuto para nos vermos livres do cão. Se ele insistir, dêem-lhe outra dose que o cão acaba por se ir embora. Para entrar nas portas ou espaços entre as vedações, ou ainda para entrar para a televisão, disparem e carreguem para cima ao mesmo tempo.

— *PLATOON* — Primeiro que tudo apanhem o TNT e rebentem com a ponte. Mas quando estão a andar pela selva, é melhor ir aos saltos e disparar ao mesmo tempo. Quando chegarem à aldeia, apanhem o mapa e a tocha e vão para os túneis.

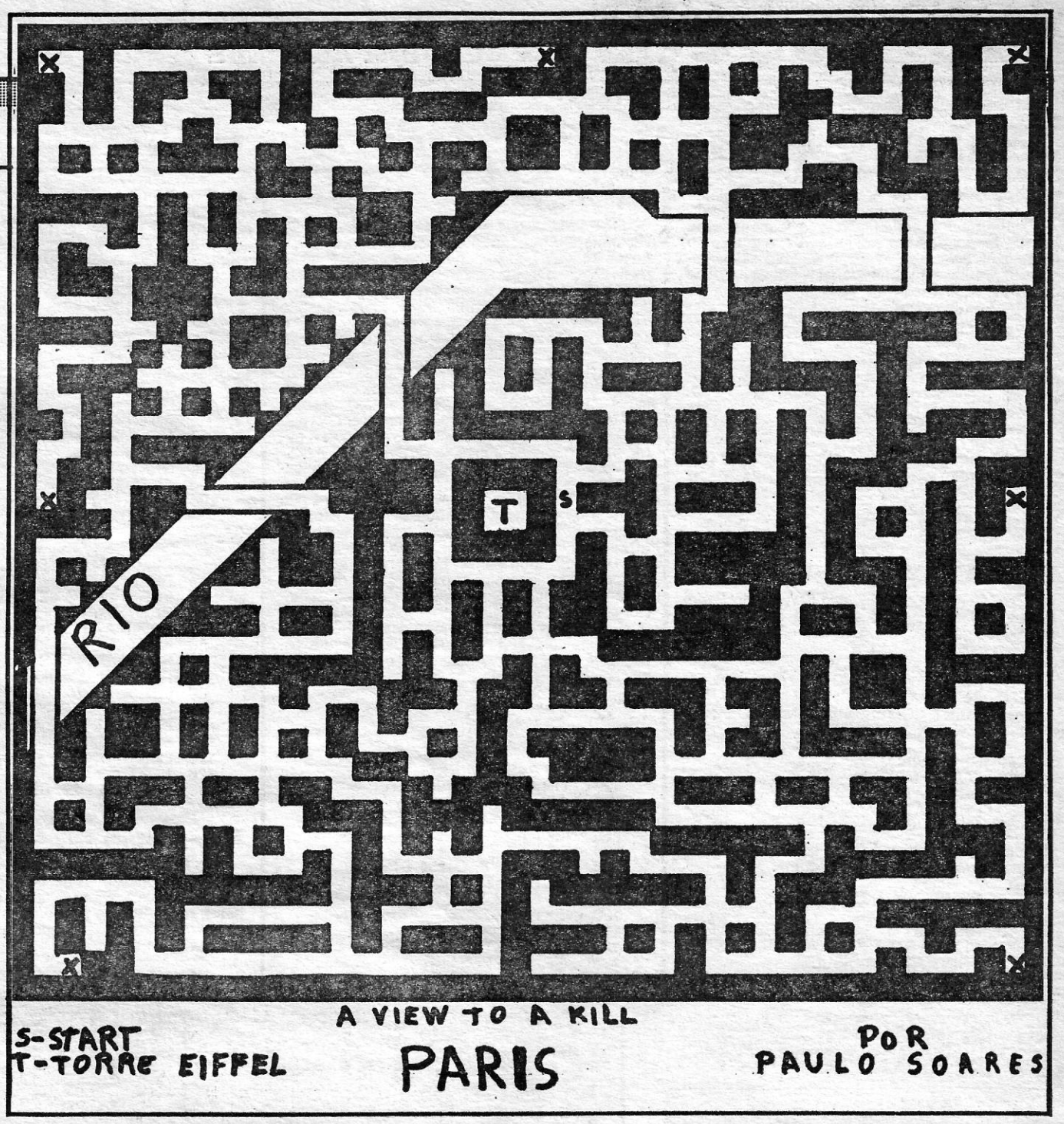
VIDAS INFINITAS PARA *GRYZOR* — Passando a secção 1 (o que é muito fácil) metam a entrar a secção 2. Aí deixem perder as vidas todas e quando aparecer no «écran» «1 - CONTINUE» e «2 - - RESTART», carreguem no 2 e metam a gravação da secção 1 (a seguir ao desenho). Depois de entrar, aparece o «menu» e carreguem no 5. Depois é só acabar o jogo com as vidas infinitas.

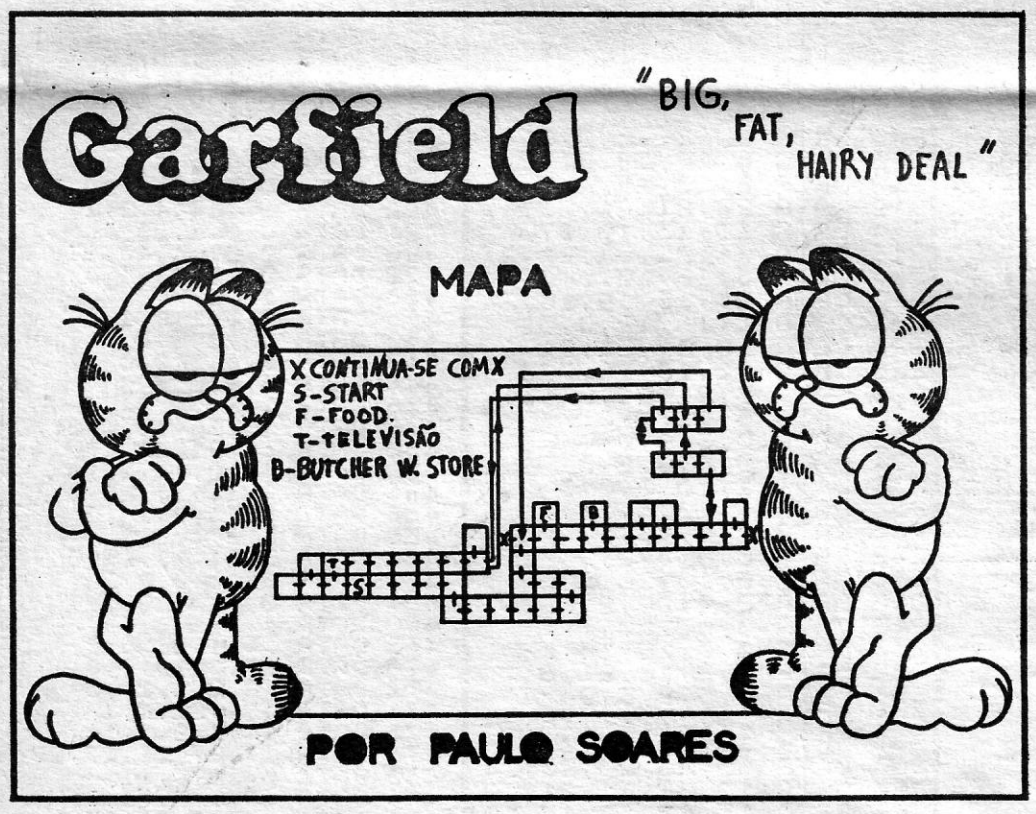
— *FLYING SHARK* — A melhor táctica é meterem o vosso avião todo para trás. Depois disso, matem tudo o que se mova e apanhem os [S] que os aviões deixam. Os [S] dão mais um tiro do que vocês têm. Por exemplo: se tiverem um tiro ficam com 2.

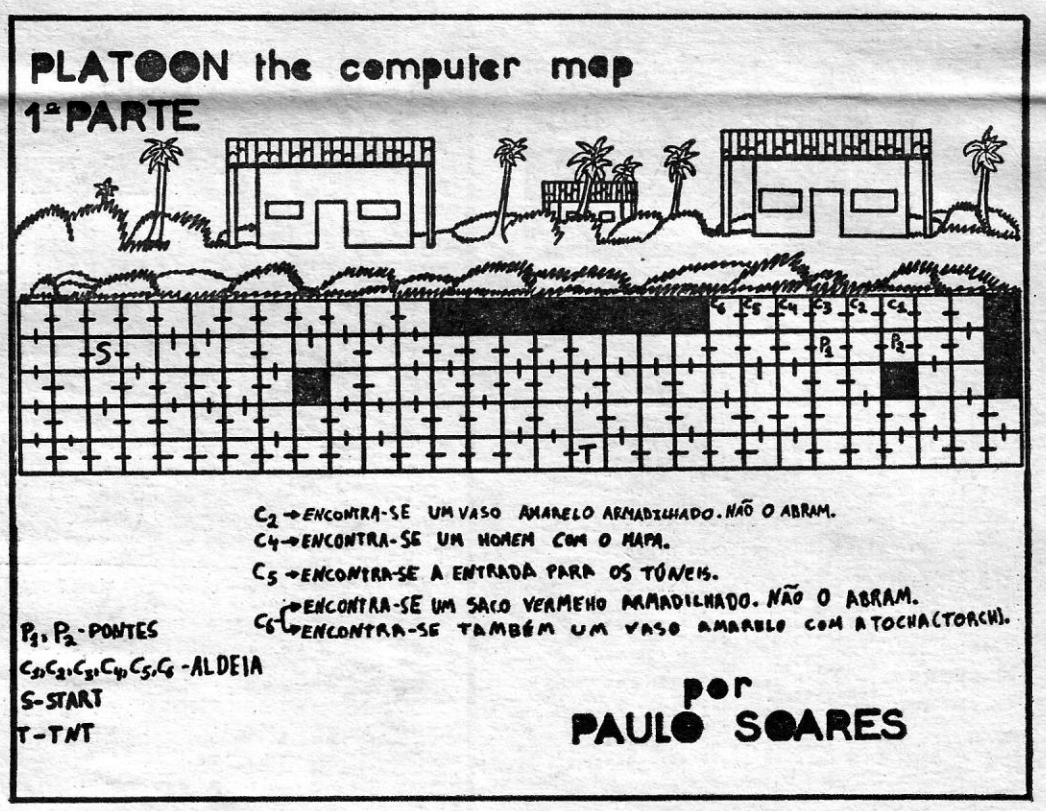
Apanhem também os [B] e os 1000 pontos. Os [B] são bombas e ao fim de apanharem 3 vezes os 1000 pontos aparece uma vida extra. Se a apanharem ficam com mais uma vida.

O mapa de *Berk*

A culpa é toda vossa. Com tantos mapas enviados, o espaço de *Pokes* e *Dicas* desta semana parece uma manta de retalhos. Vale-nos o facto de ser uma suculenta manta. E a fechá-la fica um mapa de *Through the Trap Door* enviado pelo *Nuno Cabral* (que se esqueceu de dizer que o copiou inteirinho de uma revista inglesa).







Escreveram ainda...

Do Cacém, o *Ricardo Jorge Nunes*, que vive no número 18 da Rua do Grajal. Aqui fica registada a tua carta Ricardo, mas o teu material não vai ser publicado. E se alguém souber como sair do cemitério em *She Vampires* ou tiver um mapa de *Bombscare*, o Ricardo agradece.

Também o *B & R*, que são o Bruno e o Rabeão (?) enviaram um mapa de *Wizball* fotocopiado de uma revista inglesa. Que, obviamente, não vamos publicar.

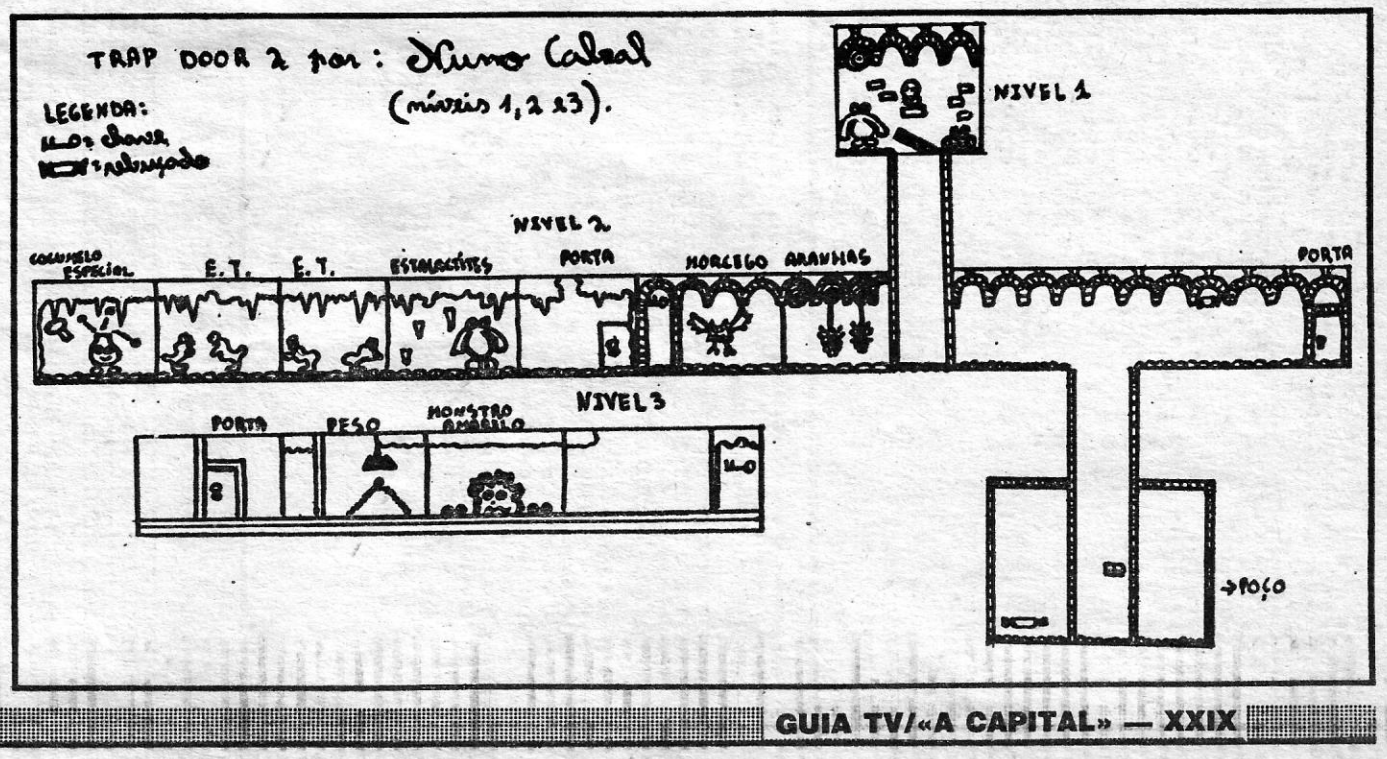
E da Malveira escreve o *Luís José Nunes Andrade* (se calhar ainda somos parentes) pedindo ajuda para *Jack The Nipper I* (penso que já tens o teu problema resolvido). E o Luís enviou também um mapa de *Indiana* que não será publicado porque «tanto *Indiana* já dá gana».

E pronto, é mesmo tudo por esta semana. E lembrem-se, menos mapas (por favor) e mais *dicas*. Muitas, muitas *dicas*. Escrevam.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Linha a linha...

Ecá estamos de novo com mais algumas das vossas brincadeiras no computador. Para começarmos com uma rotina enviada pelo *Rui Manuel Porta Nova Andréz*, que vive no Barreiro. A rotina do Rui permite que se escrevam numa linha algumas letras num espaço de 16 letras. Aqui vai:

```
10  REM «RUI MANUEL PORTA
    NOVA ANDRÉZ»
20  PRINT " «RUI ANDRÉZ 1988»
30  PRINT AT 0,0:BORDER 0:INK 0:
40  FOR X=0 TO 127
50  FOR Y=0 TO 7
60  IF POINT (X,Y+168) THEN GO TO 110
70  PLOT 2*X,3*Y+80
80  PLOT 0,0: DRAW OVER 1;2*X,3*Y+79
90  PLOT 0,0: DRAW OVER 1;2*X,3*Y+79
100 PLOT 2*X,3*Y+81
110 NEXT Y
120 NEXT X
```

Rosa dos Ventos

De Campo Maior, do *Paulo Ruivo* e do *Pedro Lopes*, algumas graças em volta de pequenas instruções do Spectrum. Ora espreitem:

```
1   REM DIAS DE VIDA
10  INPUT ANOS
20  INPUT NOMES
30  PRINT NOMES; VIVEU MAIS DE ";
    ANOS X 365;"DIAS"

1   REM AVIÃO
10  FOR J=0 TO 26
20  PRINT AT 10,J;"          "
30  PRINT AT 10,J;"          "
40  NEXT J
```

Um desenho animado para colocar um pequeno avião em movimento no «écran».

```
5   REM ROSA DOS VENTOS
6   CLS
10  PRINT AT 0,13;"NORTE":PRINT AT
    11,0;"OESTE":PRINT AT 11,27;"ESTE":
    PRINT AT 21,14;"SUL"
20  PAUSE 100
```

Faço *Merge* e depois?

O *Rui Filipe*, que vive na Rua André de Gouveia, lote 8-8.º, dt.º, 1700 Lisboa, enviou uma série de rotinas que são deveras interessantes e que, por isso mesmo, aparecem nesta secção. Mas o Rui aproveita também para perguntar uma coisa quanto aos *pokes*. Ora diz ele que «quando se faz *Merge*"" para ter acesso à listagem, se o *Merge* não tiver efeito, o que é que se deve fazer?

Difícil resposta essa, Rui. Tens mesmo de saber BASIC e Código Máquina para te desembaraçares com limpeza de tal situação. Isso significa que o programa está protegido para além do que é habitual, pelo que sem as «ferramentas» necessárias não vais conseguir fazer nada.

Mais fácil é — quase sempre, mas há excepções — quando o «écran» mostra o OK — após teres feito *Merge*"" — mas a listagem não aparece. Por regra, é tudo questão de fazer INK, seguido do número corespondente à tinta que melhor contraste der com o fundo, e voltar a fazer LIST. Se tudo correu bem tens aí à vista o carregador todinho pronto para enfiares os *pokes* antes do *Randomize*. Desde que os *pokes* funcionem...

Se alguém se sentir inclinado a resolver os problemas do *Pedro* para além desta breve explicação, é favor telefonar-lhe para o 7586358 que ele agradece. E vamos às rotinas do Pedro.

1.º

```
5   REM GRÁFICOS
10  LET A=0
20  FOR N=129 TO 254 STEP 3
30  LET a=a+1
40  PLOT n,0: DRAW -6 X a,0,PI
50  NEXT n
60  LET b=0
70  FOR n=129 TO 254 STEP 3
80  LET b=b+1
90  PLOT n,175: DRAW -6×b,0,-PI
100 NEXT n
110 LET c=0
120 FOR n=90 TO 174 STEP 3
130 LET c=c+1
140 PLOT 0,n: DRAW 0,-c×c,-PI
150 NEXT n
160 LET d=0
170 FOR n=90 TO 174 STEP 3
180 LET d=d+1
190 PLOT 255,n: DRAW 0,-6×d,PI
200 NEXT n
```

2.º

```
5   REM DESENHO DE UM CONE
10  READ i,p,b
20  READ cr
30  CLS :INK i :BORDER b :PAPER p :CLS
40  LET ×=50
50  FOR r=cr TO 1 STEP 1
60  CIRCLE ×,90,r
70  LET ×=×+3
80  NEXT r
90  DATA 1,4,6
100 DATA 50,3
```

3.º

```
5   REM GAMA MUSICAL
10  READ p1,p2
20  FOR n=p1 TO p2
30  BEEP .5,n
40  PRINT AT (13-n/3),(n+1/2) ; "■"
50  NEXT n
60  PAUSE 200: CLS
70  REM Efeitos sonoros
80  LET ×=.1
90  FOR n=60 TO 20 STEP -1
95  PRINT AT (30-n/2) ,12; "■■"
100 BEEP .05,n
110 LET ×=×-1
120 NEXT n
130 BEEP 0.5,-25: BEEP .1,30
```

Um Spectrum com 64 cores

Do *Nuno Zoio*, a promessa — e o primeiro dia de Abril já passou — de 64 cores para o microcomputador até agora limitado a oito. Tudo graças à rotina que se segue. Mas do Nuno chegou também outro pequeno programa, que escreve um texto, letra por letra.

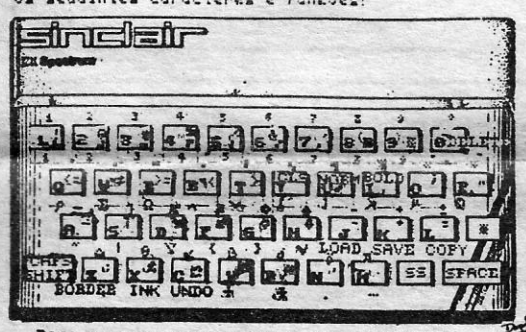
```
1   REM POR: NUNO ZOIO
2   REM EM 25/3/88
3   POKE 23609,111
4   GO SUB 110
5   LET A=0:CLS
6   PRINT AT 1,11;"-64 CORES-"
7   PRINT "
10  FOR G=0 TO 7
20  FOR F=0 TO 7
30  LET A=A+1
35  INK 0:PAPER 7
36  IF A<=9 THEN PRINT "  ";
40  PRINT "  ";A;">";
42  INK G:PAPER F
43  REM NA LINHA 45, A GRADE FAZ-SE
    COM O CURSOR EM G, E A LETRA A
45  PRINT "####";
47  BEEP .005,30
50  NEXT F
60  NEXT G
70  INK 0:PAPER 7
100 PRINT #0;TAB 9;"QUALQUER
    TECLA":PAUSE 0:CLS:GO TO 5
110 FOR N=0 TO 7
120 READ M:POKE USR "A"+N,M
130 NEXT N
140 RETURN
150 DATA 170,85,170,85
160 DATA 170,85,170,85

1   REM POR: NUNO ZOIO
2   REM EM 24/6/87
10  INPUT A$
20  FOR X=1 TO LEN A$ : IF A$(X)="  "
    THEN PRINT "  "; : GO TO 40
30  PRINT A$(X);:PAUSE 4
40  BEEP .01,RND*60 : NEXT X : PAUSE
    0 : CLS : GO TO 10
50  REM NA LINHA 10, SE QUISER
    TER UM TEXTO PERMANENTE,
    FAÇA : 10 LET A$="  TEXTO"
```

Spectrum de 42 colunas

O leitor *Daniel Cardoso Vaz* é um apaixonado pelos micros. De tal forma que andou às voltas com o Spectrum, até pôr de pé um programa que permite ter no velho ZX 42 colunas e 25 linhas em vez das habituais 32 e 21. E como este leitor escreve:

Este programa foi elaborado para responder a pedidos de alguns leitores d'A CAPITAL (até a um meu próprio pedido...); sendo um pouco lento e funcionando apenas como máquina de escrever, o programa compreende os seguintes caracteres e funções:



Para apagar um caracter ■ faz-se DELETE o número de vezes necessário até colocar o "cursor" sob ■ e em seguida introduz-se ■ e depois novo caracter.

Para avançar o "cursor" premi-se simplesmente SPACE.

Os caracteres/funções por cima das teclas obtém-se carregando simultaneamente em CAPS SHIFT e SYMBOL SHIFT e, soltando apenas CAPS SHIFT, premir a tecla desejada.

Para os caracteres/funções debaixo das teclas, repete-se o processo mas desta vez, soltando as duas teclas.

Com este programa é possível colocar acentos, sublinhar, engrossar e enfim, sobrepor e alterar os caracteres ao nosso gosto, usando para isso as funções:

- **BOLD** (SS+I): torna os caracteres mais grossos.
- **NORMAL** (SS+U): toma os caracteres normais, novamente.
- **CLS** (SS+Y): Apaga o "écran".
- **BORDER** (SS+CS+Z): Altera a cor do "BORDER"
- **INK** (SS+CS+X): Altera a cor da tinta.
- **UNDO** (SS+CS+C): Toma as cores do "BORDER" e da tinta iniciais.
- **LOAD** (SS+CS+J): Carrega um "SCREEN", de uma "cassette".
- **SAVE** (SS+CS+K): Grava o texto ("SCREEN") em "cassette".
- **COPY** (SS+CS+L): Copia o texto ("SCREEN") para a impressora.

Esperando que as instruções estejam explícitas, para si e para os leitores, segue-se a listagem:

NOTA: Se o leitor achar o programa muito longo para o introduzir, estou disposto a facilitar-lhe o programa gravado em "cassette" Tel.: 7266841.

```
  0>REM *©1988 by Daniel Vaz *
  3 DIM u$(32,5)
  5 FOR b=0 TO 1: FOR c=0 TO 1:
 FOR d=0 TO 1: FOR e=0 TO 1: FOR
 g=0 TO 1
  7 LET k=b*16+c*8+d*4+e*2+g+1:
 LET k$=STR$ b+STR$ c+STR$ d+STR
$ e+STR$ g
  9 LET u$(k)=k$
 11 NEXT g: NEXT e: NEXT d: NEX
T c: NEXT b
 13 CLS : BEEP .1,10
 15 LET x=0: LET y=175: LET l=0
: LET p=0: LET cx=0: LET ov=0: L
ET bo=7: LET in=0
 17 LET f2=5
 19 GO SUB 100
 21 BEEP .005,0: PAUSE 0: LET r
=CODE INKEY$
 23 IF r=14 THEN LET p=1: GO TO
 21
 25 IF p<>1 THEN GO TO 47
 27 IF r=122 THEN LET bo=bo+1
IF bo>7 THEN LET bo=0
 29 BORDER bo
 31 IF r=120 THEN LET in=in+1
IF in>7 THEN LET in=0
 33 INK in
 35 IF r=99 THEN LET bo=7: LET
in=0
 37 IF r=105 THEN LOAD ""SCREEN
$ : LET p=0: GO TO 15
 39 IF r=107 THEN INPUT "Screen
 file: ";s$: SAVE (s$)SCREEN$ :
LET p=0: GO TO 17
 41 IF r=108 THEN COPY
 45 IF p=1 THEN LET r=r+.5: LET
 p=0
 47 IF r=199 OR r=200 THEN LET
f2=11
 49 IF r=198 THEN RUN
 51 IF r=197 THEN LET cx=0: GO
TO 21
 53 IF r=172 THEN LET cx=1: GO
TO 21
 55 IF r=12 AND x>=6 THEN GO SU
B 100: LET x=x-6: LET p=2: LET o
v=1: GO TO 19
 57 IF r=12 AND x<6 AND y<170 T
HEN GO SUB 100: LET x=246: LET y
=y+7: LET l=l-7: LET p=2: LET ov
=1: GO TO 19
 59 IF r=12 AND x<6 AND y>170 T
HEN GO TO 19
 61 IF r<=15 THEN LET r=r+250
 63 RESTORE r*4
 65 GO SUB 100: OVER ov
 67 FOR f=1 TO f2
 69 READ a
 71 LET a$=u$(a+1)
 73 FOR j=1 TO 5
 75 IF VAL a$(j TO j)=1 THEN PL
OT x,y: DRAW cx,0: LET y=y-1
 77 IF VAL a$(j TO j)=0 THEN LE
T y=y-1
 79 IF y=170-l THEN LET y=175-l
: LET x=x+1
 81 NEXT j: NEXT f
 83 IF p=2 THEN LET x=x-5: LET
p=0: GO TO 85
 85 LET x=x+1: LET ov=0
 87 IF x=252 AND y>=7 THEN LET
y=y-7: LET x=0: LET l=l+7
 89 OVER 0: GO TO 17
 100 OVER 1
 102 PLOT x,y-5: PLOT x,y-6: DRA
W 5,0: PLOT x+5,y-5
 104 OVER 0
 106 RETURN
 122 REM ************************
 124 REM ****** DATA list ******
 126 REM ************************
 128 DATA 0,0,0
 132 DATA 0,0,29,0,0
 134 DATA 10,30,2,0
 136 DATA 0,24,0,24
 138 DATA 0,10,4,10,4
 140 DATA 10,31,10,31,10
 142 DATA 18,26,30,0,0
 144 DATA 29,21,31,21,23
 146 DATA 12,20,30,4,0
 148 DATA 1,18,4,9,16
 150 DATA 26,26,20,0,0
 152 DATA 6,25,29,2,5
 154 DATA 12,26,20,0
 156 DATA 0,8,16,0,0
 158 DATA 16,22,24
 160 DATA 0,0,0,14,17
 162 DATA 22,26,22,0,0
 164 DATA 17,14,0,0,0
 166 DATA 10,22,12,0,0
 168 DATA 0,10,4,10,0
 170 DATA 2,5,1,14,16
 172 DATA 0,4,14,4,0
 174 DATA 0,0,8,28,8
 176 DATA 1,2,0,0
 178 DATA 0,22,9,22
 180 DATA 0,4,4,4
 182 DATA 0,8,8,8
 184 DATA 0,1,0,0,0
 186 DATA 9,14,8,15,16
 188 DATA 1,2,4,8,16
 190 DATA 15,16,21,10,2
 192 DATA 14,19,21,25,14
 194 DATA 3,2,1,0
 196 DATA 0,9,31,1,0
 198 DATA 5,15,1,0,0
 200 DATA 19,21,21,21
 202 DATA 9,11,5,0,0
 204 DATA 26,17,21,21,26
 206 DATA 9,13,15,0,0
 208 DATA 6,10,18,31,2
 210 DATA 6,10,15,2,0
 212 DATA 29,21,21,21,18
 214 DATA 13,13,10,0,0
 216 DATA 14,21,21,21,2
 218 DATA 6,13,10,0,0
 220 DATA 24,16,19,20,24
 222 DATA 8,11,12,0,0
 224 DATA 10,21,21,21,10
 226 DATA 11,13,11,0,0
 228 DATA 8,21,21,21,14
 230 DATA 5,11,6,0
 232 DATA 0,5,0,0,0
 234 DATA 3,5,9,5,3
 236 DATA 1,10,0,0,0
 238 DATA 4,10,4,10
 240 DATA 0,4,10,17
 242 DATA 0,0,3,3
 244 DATA 0,10,10,10
 246 DATA 0,9,29,9
 248 DATA 0,17,10,4
 250 DATA 0,0,15,15
 252 DATA 0,8,16,21,8
 254 DATA 6,5,2,5,9
 256 DATA 14,17,22,22,14
 258 DATA 18,22,10,0,0
 260 DATA 15,20,20,20,15
 264 DATA 17,31,21,21,10
 268 DATA 14,17,17,17,10
 272 DATA 17,31,17,17,14
 276 DATA 17,31,21,17,27
 280 DATA 17,31,21,16,24
 284 DATA 14,17,21,21,23
 288 DATA 31,4,4,4,31
 292 DATA 0,17,31,17,0
 296 DATA 8,1,17,30,16
 300 DATA 31,4,4,10
 304 DATA 17,31,17,1,3
 308 DATA 31,8,4,8
 312 DATA 31,8,4,2,31
 316 DATA 14,17,17,17,14
 320 DATA 17,31,21,20,8
 324 DATA 14,17,17,18,15
 328 DATA 17,31,21,20,11
 332 DATA 9,21,21,21,18
 336 DATA 24,17,31,17,24
 340 DATA 30,1,1,1,30
 344 DATA 24,6,1,6,24
 348 DATA 30,1,6,1,30
 352 DATA 17,10,4,10,17
 356 DATA 16,8,7,8,16
 360 DATA 25,19,21,25,19
 376 DATA 4,30,17,30
 378 DATA 4,15,17,15,4
 380 DATA 1,1,1,1,1
 382 DATA 0,0,8,20,8
 384 DATA 5,15,21,17,11
 386 DATA 14,21,21,14,0
 388 DATA 6,9,9,15,0
 390 DATA 8,16,8,16,0
 392 DATA 31,9,9,6,0
 394 DATA 4,21,14,21,4
 396 DATA 6,9,9,9,0
 400 DATA 6,9,9,31,0
 402 DATA 16,8,4,2,1
 404 DATA 6,11,13,5,0
 406 DATA 13,19,16,19,13
 408 DATA 0,15,20,16
 410 DATA 0,4,27,17
 412 DATA 6,9,9,11
 414 DATA 0,17,27,4,0
 416 DATA 31,8,8,7,0
 418 DATA 4,6,1,6,24
 420 DATA 0,5,23,1,0
 422 DATA 17,10,4,2,1
 424 DATA 0,3,1,23
 426 DATA 0,31,4,10,17
 432 DATA 0,17,31,1,0
 436 DATA 15,8,7,8,7
 438 DATA 1,0,1,0,1
 440 DATA 15,8,8,7
 442 DATA 0,0,1,0,0
 444 DATA 6,9,9,6,0
 446 DATA 1,30,4,24,4
 448 DATA 15,10,10,4,0
 450 DATA 14,21,27,17,14
 452 DATA 4,10,10,15,0
 454 DATA 1,14,16,20,8
 456 DATA 15,4,8,12,0
 458 DATA 1,2,4,2,1
 460 DATA 5,11,11,11,0
 462 DATA 31,0,0,0
 464 DATA 0,8,31,9,0
 466 DATA 4,2,1,2,4
 468 DATA 14,1,1,15,0
 470 DATA 17,31,0,0,0
 472 DATA 12,2,1,14,0
 474 DATA 4,4,21,4,4
 476 DATA 14,1,2,1,14
 478 DATA 17,27,21,17,27
 480 DATA 0,11,4,11,0
 484 DATA 13,5,5,15
 486 DATA 0,0,0,31,17
 488 DATA 9,11,13,9,0
 690 DATA 17,10,21,14,31
 780 DATA 0,0,31
 782 DATA 0,0,0,0,31
 790 DATA 12,12,15,15,0
 794 DATA 12,12,3,3
 796 DATA 0,0,4,10,17,0,0
10,10,10,4
 798 DATA 0,0,12,12
 800 DATA 0,0,17,10,4,0,0
10,0,10,10,4
 802 DATA 12,12,12,12,0
 804 DATA 10,11,14,26,10
 806 DATA 12,12,0,0,0
 812 DATA 4,10,27,10
 814 DATA 14,10,27,10,4
 816 DATA 15,5,11,21,24
 818 DATA 2,21,26,20,30
 820 DATA 8,21,11,5,15
 822 DATA 30,20,26,21,3
 904 DATA 4,4,4,4,4
 906 DATA 16,16,16,16,16
1016 DATA 3,3,3,3,0
1020 DATA 15,15,12,12,0
1024 DATA 3,3,15,15,0
1028 DATA 15,15,3,3,0
1032 DATA 15,15,0,0,0
1036 DATA 31,31,31,31,31
1040 DATA 3,3,12,12,0
1044 DATA 3,3,0,0,0
1050 DATA 21,10,21,10,21
```